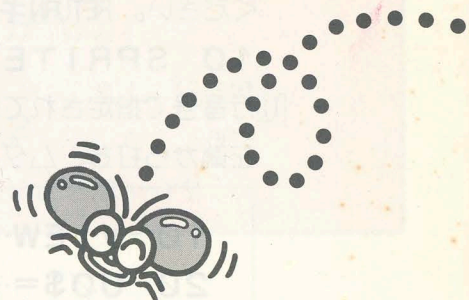
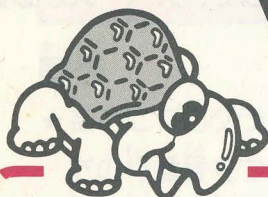
ファミリー コンピュータ™専用

ファミリー ベーシック™

ファミリーベーシックをご愛用いただきまして、誠にありがとうございます。
この問答集は、ファミリーベーシックで実際にプレイされた皆様からのご質問をまとめたものです。
ファミリーベーシックを楽しんでいただく途中で、わからないことが起こったときには、この問答集を参考にしてください。

Q&A

Nintendo®

基本操作

まず基本操作をしっかりおぼえてください。

Ⅰ行番号で指定されている1行分のプログラムを打ち終わったときは、必ずRETURNキーを押してください。RETURNキーを押さないと、プログラムは読みこまれません。

```
10 SPRITE ON RETURN
```

Ⅱ行番号で指定されている1行分のプログラムが、テレビ画面で2行以上にわたるときは画面の左端から打ち、ムダなスペースを使わないようにしてください。

```
10 VIEW……………
20 UØ$=……………
"ピプペポ" ：……………
R$ (180+……………
30……………………………
```

※プログラムによって、スペースが必要なときもあります。

Ⅲわからなくなったときは、つぎの操作を行なってください。〔取扱説明書P19〕

①STOPキー

②CTR+Dキー

③SHIFT+CLR HOMEキー

ⅣプログラムリストをLIST出したいときは、F7かLISTRETURNキーを押してください。〔取扱説明書P18〕

質問の内容

I 操作方法について…

質問 1

連続した行と行のあいだに、新しく行を入れる方法はありますか……

例
```
10 VIEW
20 PALETS 0, 13, &H16, &H27, 2
```
10と20のあいだに、DEF SPRITEを入れたいときは……？

回答

★初めにプログラムを入力するとき、行番号を10行おきにつけ、追加するときには、そのあいだの行番号をつけてください。

上の例の場合

15 DEF SPRITE [RETURN]と入れてください。

質問 2

ある特定の行を消したいときは……

例
```
5 CLS
6 LOCATE 8 ……
8 LOCATE …………
10 PLAY "M ……
```
（8 LOCATE …… → この行をすべて消す方法は…？）

回答

★8 [RETURN]と入力してください。

質問 3

ある行番号のプログラムを上書きして書きなおしたとき、残った古いプログラムを消すにはどうすればよいのでしょう。………

回答

[CTR]＋[E]には、その行番号内で、カーソルが有る位置から後のプログラムを消すはたらきがあります。

行の中で、消したいプログラムの先頭にカーソルをもっていき、[CTR]＋[E]**キー**を押してから[RETURN]**キー**を押してください。

質問 4

プログラムを入力していて、わからなくなったとき、どうすればよいのでしょう…
例　取扱説明書のP22のプログラムを入力していて、**X=?，Y=?**が出るばかりで、つぎに進むことができなくなってしまいました。

回答

★(1)わからなくなったときは**[STOP]キー**を押してプログラムを止めてください。
(2)つぎに**[SHIFT]**＋**[CLR HOME]** **キー**を押して画面を消し、カーソルを画面左上のホームポジションにもどします。
(3)**[F7]**か**LIST[RETURN]キー**（取扱説明書のP18参照）を押してプログラムリストを出し、まちがっているところがあれば修正してください。

質問 5

エラーで止まってしまった後、プログラムにもどるにはどうすればよいのでしょう……

回答

★質問4の回答と同じ操作をしてください。
★取扱説明書のP19（下の段）を参照してください。

質問 6

BG　GRAPHICで、画面の色が4ブロックごとに変わってしまうのですが……

回答

★画面の色は、4ブロックごとにしか指定できません。
★取扱説明書のP41を参照してください。

質問 7

BG　GRAPHICからBASIC画面へ移るにはどうすればよいのでしょうか……

回答

★(1)**[ESC]キー**を押した後、**[STOP]キー**を押すと、GAME　BASICモード画面にもどります。
(2)**[1]キー**を押してください。BASIC画面があらわれます。
★BASICからBG　GRAPHIC画面へ移るには、**SYSTEM[RETURN]キー**を押してください。GAME　BASICモードにもどりますので、**[2]キー**を押してください。
★取扱説明書のP6～7を参照してください。

質問 8

BG　GRAPHICとBASICプログラムの合成方法がわからないのですが……

回答

★取扱説明書のP44を参照してください。

★(1)BG　GRAPHICで背景の絵を描いてください。

(2)ESCキーを押した後、STOPキーを押して、GAME　BASICモード画面にもどします。

(3)1キーを押し、BASICの画面にします。

(4)BASICプログラムを入力してください。

(5)プログラムの中に**CLS**命令があるときは………**CLS**を**VIEW**に入れかえて、RETURNキーを押します。

プログラムの中に**CLS**命令がないときは………プログラムの初めの行番号より小さい行番号をつけて、**VIEW** RETURNを追加します。

(6)**RUN** RETURN キーを押すと、アニメキャラクタと背景の絵がいっしょに画面に出てきます。

質問 9

サンプルプログラムは、BG　GRAPHICとBASICプログラムの合成でできていますが、合成したままでSAVE**する方法はありますか……**

回答

★BG　GRAPHICとBASICプログラムは、それぞれ別々に**SAVE**してください。
BG　GRAPHICやBASICプログラムからGAME　BASICモード画面にもどっても、それぞれの内容は残っています。

★それぞれの面で、データを**SAVE（保存）**する方法は取扱説明書のP45～48、この問答集の質問10を参照してください。

質問 10

BG　GRAPHICやBASICプログラムのSAVE／LOADがうまくできません。

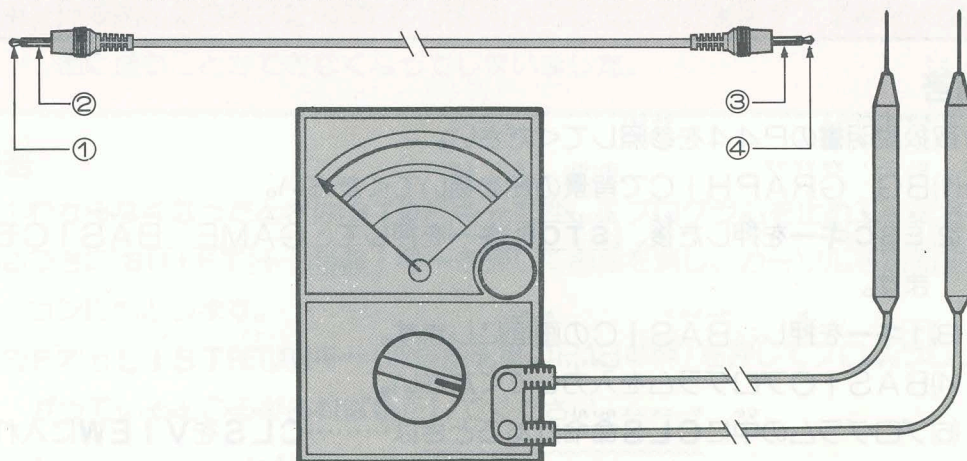
回答

★SAVE／LOADができないときは、つぎの点をたしかめてください。

(1)モノラルラジカセにデータをSAVEした後、モノラルラジカセのイヤホンから接続ケーブルをぬいて再生してください。

●音量ボリュームを大きくしても信号音がまったく聞こえないときは、接続ケーブルの断線およびショート、モノラルラジカセの故障または操作をする方法がまちがっている、キーボードの故障が考えられます。

●たしかめる方法としては、それぞれ良品と取りかえてください。

●テスターがあれば、接続ケーブルのチェックができます。図のようにしてください。

＊KΩレンジで①と②、③と④を測定し、抵抗が∞であること。

＊Ωレンジで①と④、②と③を測定し、抵抗が0であること。

(2)接続ケーブルに無抵抗線を使っているか、たしかめてください。

●抵抗入りケーブルを使うと、(1)の方法で信号音を再生した場合に音量が小さく、また雑音ががまざっています。

●テスターのKΩレンジで①と②、③と④を測定し、抵抗が∞であることをたしかめてください。

(3)モノラルラジカセの機種によって、接続ケーブルを2本つないだままではSAVE／LOADができないものがあります。

SAVE／LOADするときは、それぞれに必要な接続ケーブルを1本だけ使ってください。

●録音中にイヤホンから録音内容をモニタ できる機種があります。このような機種では接続ケーブルを2本とも使ってSAVEすると雑音がまざります。

●再生中にマイクミキシングできる機種があります。このような機種では接続ケーブルを2本とも使ってLOADすると雑音がまざります。

(4)音量、音質の適正範囲は機種によって異なります。また適正範囲の狭いものもありますので、音量、音質のボリュームをそれぞれ10段階ぐらいに分けて、もっとも良いところをさがしてください。

(5)(1)～(4)のチェックをしても具合の悪いところが見つからないときは、ラジカセとキーボードの相性が良くない、またはキーボードの故障と考えられます。

●正常に使用できるラジカセ・キーボードと交換してたしかめてください。

●お手元に交換できるラジカセ・キーボードがないときは、〝どのような状態で具合が良くないのか〟を書いていただき、それといっしょにキーボードを任天堂までお送りください。

★つぎのようなときは、ファミリーコンピュータ専用データレコーダをお使いいただいても SAVE／LOADエラーの原因になることがありますので、注意してください。

(1)データレコーダ、ラジカセをテレビに近づけて使ったとき。

(2)テープのうら面に音楽などが大音量ではいっているとき。

(3)電池が消耗していてテープ走行が安定していないとき。

★取扱説明書のP45～48を参照してください。

質問11

サンプルプログラムの修正をするとき、BG　GRAPHIC（背景）を消すにはどうすればよいのでしょうか……

回答

★SHIFT＋CLR HOMEキーを押してください。

(1)画面左上のホームポジションにカーソルがないときは、STOPキーを押してカーソルを出してから、SHIFT＋CLR HOMEキーを押してください。

(2)F7かＬＩＳＴRETURNキー（取扱説明書のP18参照）でプログラムを呼び出し、修正や変更をしてください。

★取扱説明書のP44を参照してください。

MEMO

II サンプルプログラムエラーについて…

質問12

「メリーさんの羊」(取扱説明書P37)を入力して[F8]を押しても、何も動きません。
[F7]を押すと、

```
LIST
OK
■
```

と出るばかりです。

回答

★1行入力するごとに[RETURN]キーを押してください。[RETURN]キーを押さないと、プログラムは読みこまれません。　※取扱説明書P16からの「入門編」を参照してください。

質問13

「ロックン・ルージュ」を入力したとき、PLAY命令でILエラーが出ます。

回答

★PLAY命令の後に数字を書くとILエラーになります。2つの行がくっついていませんか。

質問14

サンプルプログラム3
320行でILエラーが出ます。

回答

★SPRITE表示のN、X、Yのそれぞれの値がまちがっていませんか?たしかめてください。
★320行に入力ミスはありませんか?　X、Yが関連する行で入力ミスはありませんか?
たしかめてください。

質問15

サンプルプログラム3
ゲームが終わったときに、SETURN?の表示が出ているのですが……

回答

★360行でINPUT "RETURN" がINPUT "SETURN" になっていませんか?
たしかめてください。

質問16

サンプルプログラム3
ファイターフライの落としてくる弾が、とちゅうで止まってしまいます。

回答

★プログラムのどこかで数値を入れるのがまちがっているようです。
DX、DYの関係する式をチェックしてください。

質問17

サンプルプログラム3または4
取扱説明書と同じように入力したのに、**OMエラー**になってしまいます。

回答

★サンプルプログラム3・4では、使用可能メモリのほとんどが使われています。
プログラム中の空白(スペース)はメモリを必要としますので、不要な空白を取りのぞいてください。

例　サンプルプログラム3の場合

(1)取扱説明書の印刷は、つぎのようになっています。これは、1行1行を見やすくするために行番号を独立させています。

行番号

```
10 | VIEW:CGEN  2:PLAY "T1C1"
20 | UØ$= "89:;" :U1$= "〈=〉?" :B$= "ピプペポ" :FOR I=Ø TO 3:
   | X$=X$+CHR$(18Ø+I):NEXT:V=1
3Ø | ......................................
```

(2)1行分のプログラムが長くて、行をかえるときは、画面の左端から打ちこんでください。(必要なスペースがある場合は、その分を空けておく)
正しく入力されると、テレビの画面ではつぎのようになります。

```
1Ø VIEW:CGEN  2:PLAY "T1C1"
2Ø UØ$= "89:;" :U1$= "<=>?" :B$=
"ピプペポ" :FOR  I=Ø  TO  3:X$=X$+CH
R$(18Ø+I):NEXT:V=1
3Ø.............................................
```

(3)取扱説明書の印刷のように行番号を独立させ、つぎのように入力するとムダなスペースを使うことになります。

6コのムダなスペース

```
10 VIEW:CGEN 2:PLAY"T1C1"
20 U0$="89:;":U1$="<=>?":B$=
■■■"ピプペポ":FOR I=0 TO 3:X$=X$
■■■+CHR$(180+I):NEXT:V=1
30 ……………………………………………………
```

"ピプペ……を左につめて、2の下から打ちこんでください。

★それぞれのサンプルプログラムについて、プログラムの入力時と実行時の残りメモリ数を表にしました。

	残容量（バイト）		
	入力時	実行時	差
サンプルプログラム1	567	339	228
サンプルプログラム2	929	605	324
サンプルプログラム3	432	15	417
サンプルプログラム4	290	18	272
サンプルプログラム5	804	253	551
サンプルプログラム6	454	236	218
サンプルプログラム7	451	136	315

(1)サンプルプログラムを入力した後でPRINT FRE RETURN とダイレクトに打ちこんでください。残りのメモリ数を知らせてくれます。

- 入力時と実行時の差があっているのに、実行時の残容量が0となるときは、ムダなスペースを取りのぞいてください。
- 入力時と実行時の差があわないときは、つぎの原因が考えられます。
DIM定義がまちがっていたり、GOTO、GOSUB文のメモリ指定にまちがいがあるとき、またFORに対応するNEXTがないときなども、OMエラーの原因となります。チェックしてください。

質問18

サンプルプログラム4
180行でSNエラーが出てきます。

回答

★取扱説明書の印刷で、SPRITEがSFRITEに見えるところがありますので、注意してください。

質問19

サンプルプログラム4
車が出てこないで旗が出てきます。

回答

★20行をチェックしてください。

質問20

サンプルプログラム4
RUNすると、「RETURN」と表示されて動かなくなってしまいます。

回答

★ゲームをとばして390行の命令を実行しています。
1) IF~THEN、GOTO、GOSUB文のある行をチェックしてください。
2) また390行が、39行になっていませんか。

質問21

サンプルプログラム4
マイカーが画面の端から出てILエラーになってしまいます。

回答

★マイカーが道路からはずれるとILエラーになる場合があります。

質問22

サンプルプログラム6
80 INPUT "ナンニンデスカ?" が
80 INPUT "ナンニンデスカPRINT" になってしまいます。

回答

★カタカナの濁点に " を使うと、この行では?がPRINTになります。打ちなおして正しい濁音を入力してください。カナ状態でGRPHキーを押しながら文字キーを押すと、濁音が入力できます。
★取扱説明書のP4を参照してください。

質問23

サンプルプログラム6
カセットテープへデータをSAVEする方法がわかりません。
SAVE "………" RETURNをすると、「ナンニンデスカ?」と聞いてきます。

回答

★まだプログラムが走っています。
STOPキーを押してから、SAVE "………" RETURNを実行してください。

質問24

サンプルプログラムを入力した後にRUNをすると、画面に文字がいっぱい出てエラーになります。

回答

★BASICモードで、カセットのバックアップスイッチをONにしていませんか。バックアップスイッチはスタート画面にもどってから操作してください。

質問25

サンプルプログラムを全部ためしてみたが、RUNするとエラーが出るので、取扱説明書がまちがっているのではないですか……

回答

★取扱説明書のプログラムはたしかめていますので、入力ミスと思われます。
行ごとにリストを出して取扱説明書と照らしあわせてください。
とくに演算がふくまれる行の演算記号、数値に注意してください。
※リストの出し方は取扱説明書のP18を参照してください。
★ムダなスペースがふくまれていませんか。チェックしてください。
※質問17の回答を参照してください。

サンプルプログラム1～8
OMエラーになるのですが……

回答

★DIM定義がまちがっていたり、GOTO、GOSUB文のメモリ指定にまちがいがあるとき、またFORに対応するNEXTがないときなども、OMエラーの原因となります。チェックしてください。

★ムダなスペースがないかチェックしてください。
※質問17の回答を参照してください。

MEMO

III サンプルプログラム改造について…

質問27

取扱説明書のP35「マリオをコントローラで動かそう」のプログラムを入力しました。
マリオをルイージにかえるにはどうすればよいのでしょう……

回答

★行番号4Øの・・・=SPRITE (Ø, N, 1, 3, Ø, Ø) の最後のØを1にしてください。

★取扱説明書のP32「DEF　MOVEについて」を参考にしてください。

質問28

サンプルプログラム3
ファイターフライのキャラクタを、スピナーにかえたいのですが…

回答

★行番号2Øの "　　" の中をつぎのように書きかえてください。

```
20  UØ$="89:;" :U1$="<=>?" :・・・・・・・
20  UØ$="ウエオヤ" :U1$="ユヨッガ" :・・・・・・・
```

上の例の場合、〔ウエオヤ、ユヨッ〕はカタカナの小文字になっていますので、入力するときにご注意ください。

★取扱説明書の106～109の「キャラクタコード表A」「キャラクタコード表B」、うら表紙「キャラクタテーブルA」を参照してください。

質問29

自分で作ったアニメキャラクタを使いたいのですが……

回答

★キャラクタは、「キャラクタコード表A」「キャラクタコード表B」に書かれているものだけが使えます。それ以外のキャラクタは使うことができません。